



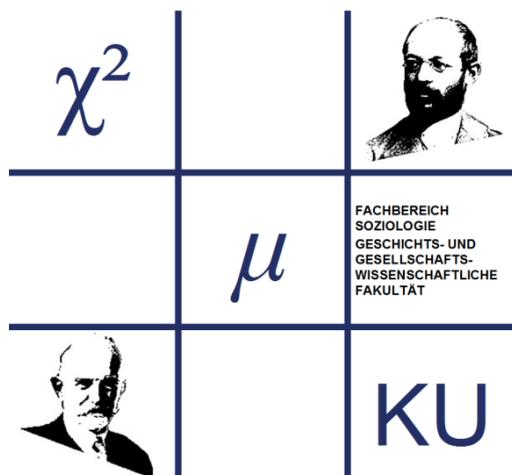
KATHOLISCHE UNIVERSITÄT
EICHSTÄTT-INGOLSTADT

EICHSTÄTTER BEITRÄGE ZUR SOZIOLOGIE

„Das is' Matip, mann!“ – Empirische Ideen zu Effekten von *Accounting* im Profifußball

Franziska Hodek

Nr. 10
Februar 2017



Eichstätter Beiträge zur Soziologie

Die Eichstätter Beiträge zur Soziologie erscheinen in unregelmäßiger Reihenfolge mehrmals im Jahr und können unter der angegebenen Adresse angefordert werden. Für die Inhalte sind allein die jeweiligen Autoren verantwortlich.

Redaktion: Dipl.-Soz. Ramona Kay, M. A.

Kontakt: Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt

Kapuzinergasse 2
85072 Eichstätt
+49 8421 93 21168
ramona.kay@ku.de

<http://www.ku.de/ggf/soziologie/schriftenreihe-eichstaetter-beitraege-zur-soziologie/>

„Das is' Matip, mann!“ – Empirische Ideen zu Effekten von *Accounting* im Profifußball

Franziska Hodek

Korrespondenzanschrift:

Franziska Hodek
Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt
Professur für Prozessorientierte Soziologie
Kapuzinergasse 2
85072 Eichstätt

fhodek@ku.de

Abstract:

Thema des folgenden Beitrags sind Effekte computer- und softwaregestützter Verfahren der Spielanalyse und Leistungsbeobachtung, die sich seit Ende der 1980er Jahre im professionellen Fußball entwickelt haben. Um die Relevanz des Themas für den Gegenstandsbereich selbst sowie für die sport- und organisationssoziologische Forschung zu plausibilisieren, werden zunächst kurz die historische Entwicklung softwaregestützter Spielanalysen im Profifußball skizziert und der empirisch-ethnografische Forschungsansatz vorgestellt (1). Im Anschluss daran wird auf drei Settings, in denen digitale Spielanalysen im Profifußball eine zentrale Rolle spielen, schlaglichtartig eingegangen und versucht, erste empirische Ideen zu Praktiken und Effekten der Spielanalysen zu formulieren (2). Im folgenden Schritt wird das Setting einer sogenannten Spielanalyse-Firma herausgegriffen und deren spezifische Analyse- und Accounting-Arbeit anhand einer Videosequenz genauer in den Blick genommen (3). Abgeleitet aus den bisherigen empirischen Beobachtungen wird abschließend ein Konzeptionalisierungsversuch unternommen: Die neuen Analyse- und Wissenspraktiken im Profifußball werden konzeptionell als *visuelles und quantifizierendes Berichtbarmachen* oder *Accounting* gefasst – ein Begriff, der versucht, das ethnomethodologische Konzept der *accountability* und organisationales *Accounting* über ihre Familienähnlichkeit (Wittgenstein) miteinander in Verbindung zu bringen und sie als interpretative, realitätsgenerierende (vielmehr als realitätsrepräsentierende) Prozesse des *sensemaking* zu charakterisieren. Dabei wird auch zur Diskussion gestellt, ob und wie sich der empirisch entwickelte Begriff des *Accounting* auch jenseits des Feldes Profifußball nutzbar machen lässt (4).

Keywords:

Computergestützte Spielanalyse – Profifußball – Quantifizierung – Digitalisierung – visuelles *Accounting* – Sportsoziologie – Organisationssoziologie – Praxeologie – Videografie – Ethnografie

1 Ausgangspunkt: Entwicklung von Spielanalysen im Profifußball und Forschungsansatz

Die Entwicklung von systematischen Verfahren zur Spielanalyse und Leistungsbeobachtung mit Computerunterstützung hat im professionellen Fußball in Deutschland Ende der 1970er Jahre begonnen (Kuhn und Maier 1978).¹ Seitdem wurden nicht nur in den Sportwissenschaften zahlreiche Versuche unternommen, elektronische Analysensysteme zu entwickeln und in die sportliche Praxis zu integrieren (Treadwell 1988; Hughes 1996; Winkler und Reuter 2000; Leser 2007; Perl et al. 2013; Memmert et al. 2016). Auch der deutsche Sportjournalismus entdeckte die statistische Spielanalyse seit Anfang der 1990er Jahre mehr und mehr für sich: Die Moderator/innen und Kommentator/innen des Fußballmagazins *ran*, das zwischen 1992 und 2003 auf dem privaten TV-Sender Sat.1 ausgestrahlt wurde, konnten für ihre Berichterstattung erstmals auf eigens erhobene statistische Daten zu Spiele(r)n und Mannschaften der Bundesliga zurückgreifen (Loy et al. 2000).²

Ob nun in den Sportwissenschaften, im Sportjournalismus oder unter ‚Praktiker/-innen‘ des Profifußballs – bis heute stehen im Zentrum dieser Verfahren die visuelle Registrierung, Quantifizierung und statistische Analyse des Trainings- und Wettkampfgeschehens. Dabei sind diese quantifizierenden Spielanalysen als soziales Phänomen im Sport nicht ganz neu: Sie haben Vorbilder in anderen Sportarten vor allem aus dem US-amerikanischen Raum, z. B. im Basketball oder Baseball. Dort haben sich die sogenannten „Stats“ bereits vor vielen Jahrzehnten im sportlichen Betrieb etabliert und sind bis heute ein fester Bestandteil davon (für die Sportart Baseball: Schwarz 2005). Die statistischen Analyseverfahren, die in diesen Sportarten als bewährt gelten, lassen sich jedoch nicht einfach auf den Fußball übertragen, sondern müssen dem spezifischen Setting entsprechend neu ‚erfunden‘ werden (Schmidt 2015, 176).

Ein Grund für diese ‚Neuerfindung‘, die scheinbar gerade in den letzten Jahren extrem vorangeht, ist sicherlich in der spezifischen Spielanlage des Fußballs zu suchen: Während z. B. im Baseball das Spiel aus einer Reihe von individuellen, klar voneinander abgrenzbaren Situationen besteht³, ist der Fußball – von der „Halbzeit“ vielleicht einmal abgesehen – vergleichsweise

¹ Bei dieser frühen Analysemit Methode mit Computerunterstützung wurde mithilfe von Videoaufzeichnungen von Fußballspielen aus dem Fernsehen der ballführende Spieler und dessen technische und taktische Leistung nach den Algorithmen „Zeit-Spieler-Ort-Aktion“ codiert. Die Datencodes wurden dann über Lochkarten in den Computer eingelesen und mit einem eigens entwickelten Computerprogramm ausgewertet.

² Die *ran*-Datenbank, in der die statistischen Informationen systematisch gesammelt und abgelegt wurden, wird bis heute vom Anbieter *Deltatre* als „größte Fußball-Bundesliga-Datenbank“ weitergeführt (<http://www.bundesliga-datenbank.de/de/products/>, zuletzt aufgerufen am 12.01.2017).

³ Im Baseball steht z. B. von vornherein fest, dass innerhalb eines sogenannten „Innings“, eines von neun Spielabschnitten, jede der beiden Mannschaften einmal „Offense“, einmal „Defense“ gespielt haben muss, welche wiederum selbst mit vorher festgelegten, aufeinanderfolgenden Spielzügen und -situationen verbunden sind.

arm an Ereignissen, die aus dem Spiel heraus identifiziert werden können. Vielmehr gehen sie fließend ineinander über und müssen aus dem 90-minütigen Spielverlauf erst einmal ‚herauspräpariert‘ werden. Dieser Aufgabe hat sich mittlerweile eine ganze Reihe von Organisationen, Institutionen und Unternehmen verschrieben: eine regelrechte ‚Spielanalyse-Industrie‘⁴ ist entstanden.

Diese ‚Spielanalyse-Industrie‘ bringt jedoch mehr mit sich als die bloße technische Registrierung des Spielgeschehens, seine Zergliederung in Einzelereignisse und seine Übersetzung in vermeintlich objektive Zahlen und Werte: Als Teil der Wirklichkeit des Profifußballs entfalten die Analyseverfahren vielfältige Wirkungen auf den Gegenstand selbst. So beeinflussen sie etwa Spieltaktiken, Transferentscheidungen und Vermarktungsstrategien der Fußballorganisationen, haben Auswirkungen auf die mediale Berichterstattung und das öffentliche Räsonieren der Fußballfans und verändern das organisationale Feld⁵ des Profifußballs, indem sie es um neue, zunächst scheinbar unbeteiligte Akteursgruppen, wie z. B. „Gamer Communitys“ oder Sportwetten-Anbieter, erweitern. Die digitalen Spielanalysen haben also performative Effekte auf das praktische Geschehen des Profifußballs selbst und sorgen dafür, dass es von seinen Teilnehmer/innen⁶ neu gedeutet, verstanden und mit Sinn versehen wird. Wie Yarrow und Kranke (2016, 445) es formulieren: „[T]heir use (re)shapes the ways in which sports are understood and conducted.“

Genau diese Logiken und Effekte, die die neuen quantifizierenden Analysepraktiken im und auf das Organisationsgeschehen des professionellen Fußballs haben, möchte ich in meinem Dissertationsprojekt empirisch untersuchen und in diesem Beitrag anhand von ersten Ideen und Analysen, die auf Datenmaterial aus dem Feld beruhen, veranschaulichen. Ein methodischer Schwerpunkt liegt dabei auf ethnographischen, videographischen und praxeographischen Beobachtungen im Stil der *Studies of Work* bzw. der *Workplace Studies* (Suchman 1985; Garfinkel 1986; Heath und Luff 1992), die sich vor allem für die praktischen Kompetenzen und das praxisbezogene Wissen der Handelnden im Vollzug ihrer alltäglichen Arbeitsaktivitäten in Organisationen interessieren. So können die *tatsächliche* Analyse- und Accounting-Arbeit und die verschiedenen Gebrauchsweisen von Analysedaten im Feld ermittelt werden. Der vertretene Forschungsansatz könnte somit als „Praxeographie der Quantifizierung“ charakterisiert werden.

Dieses Feld des professionellen Fußballs – das haben erste *Mapping*-Verfahren (Clarke 2012) ergeben und ist bislang bereits mehrmals angeklungen – setzt sich aus verschiedenen

⁴ Die Arbeit sogenannter Spielanalyse-Firmen, die im Verlauf des Beitrags noch ausführlich besprochen wird, kann exemplarisch für die Entwicklung einer solchen ‚Spielanalyse-Industrie‘ stehen.

⁵ Der Begriff „Feld“ orientiert sich an Pierre Bourdieus Verständnis von Feldern als sozialen Räumen mit allgemeinen und doch besonderen (Spiel-)Regeln, die ihren Akteuren bestimmte Handlungsmöglichkeiten eröffnen, wodurch sowohl das Feld selbst als auch seine Akteure zutiefst geprägt werden (Joas und Knöbl 2004, 527f.).

⁶ Unter „Teilnehmer/innen“ werden im Sinne ethnomethodologischer Überlegungen die an verschiedensten Alltagspraktiken beteiligten, kompetenten „members“ (Garfinkel 1967) einer Gesellschaft verstanden.

Teilnehmer/innen zusammen: Hinzuzuzählen sind neben den bereits erwähnten Spielanalyse-Unternehmen und Medien der Fußballberichterstattung (wie TV-Sendern, Radiostationen, Printmedien oder Internetkanälen) auch Profivereine und ihre Expertengruppen (wie Trainer⁷, Manager, Scouts, Videoanalysten, etc.), Fußballfans, wissenschaftliche Einrichtungen (etwa für Sportinformatik oder Sportspielforschung) oder Vertreter der Sport- und Unterhaltungsindustrie (z. B. Hersteller von Sportartikeln, Videospielen, Smartphone-Apps oder auch Sportwetten-Anbieter). Im Folgenden möchte ich vier Teilnehmer/innen herausgreifen und an ihnen erste empirische Ideen zu Praktiken und Effekten von Spielanalysen im Profifußball formulieren.

2 Praktiken und Effekte von Spielanalysen in vier Settings des Profifußballs

2.1 Spielanalyse-Unternehmen

Beim ersten Setting handelt es sich um sogenannte Spielanalyse-Unternehmen, die als private Dienstleister für ihre Kundschaft statistische Wettkampfanalysen erstellen und aufbereiten. Deren Entstehung, Anknüpfung und Positionierung im Profifußball bezeichnet bereits schon einen ersten performativen Effekt von softwaregestützten Spielanalysen im Feld.

In Deutschland gibt es zwei ‚große‘ Spielanalyse-Unternehmen, die von der Deutschen Fußball Liga (DFL)⁸ damit beauftragt werden, die sogenannten „offiziellen“ Spieldaten für die erste und zweite Bundesliga zu ermitteln. Diese Spieldaten bestehen aus sogenannten „Scouting“- und „Tracking“-Daten, die in einem Definitionskatalog festgeschrieben sind. Die Scouting-Daten entstehen dadurch, dass speziell geschulte Analyst/innen Spielereignisse nach zuvor festgelegten Kategorien, wie z. B. „Pässe“, „Torschüsse“ oder „gewonnene bzw. verlorene Zweikämpfe“ klassifizieren und live während des Spiels in Datenbanken eingeben. (Wie das *genau* geht, wird im 3. Punkt noch zu zeigen sein.) Die Tracking-Daten, also beispielsweise die gelaufene Gesamtstrecke oder die Durchschnittsgeschwindigkeit eines Spielers oder einer Mannschaft, werden über teilautomatisierte, fest installierte Kameras im Stadion ermittelt. An der Ausarbeitung des Definitionskatalogs, der alle zu codierenden Ereignisse enthält, sind verschiedene Expert/innen aus der Welt des Profifußballs beteiligt, u. a. auch die DFL. Die Daten sind rund um die Uhr für die Firmenkundschaft zugänglich. Dazu zählen nicht nur Fußballverbände wie die DFL, die ihren Mitgliedern die

⁷ Auf geschlechtergerechte Sprache wird dort bewusst verzichtet, wo es um Organisationen des professionellen Fußballs der *Männer* geht. Dort würde sie organisationalen Realitäten und empirischen Beobachtungen widersprechen.

⁸ Die DFL, eine hundertprozentige Tochtergesellschaft des Ligaverbands, also des Zusammenschlusses der 36 deutschen Bundesliga-Vereine, sieht als eine ihrer Kernaufgaben „[d]ie Organisation und die Vermarktung des Profifußballs in Deutschland“ (<http://www.bundesliga.de/de/dfi/profil/>, zuletzt aufgerufen am 13.01.2017). Ihre Ausrichtung ist damit klar kommerziell zu charakterisieren.

ermittelten Analysedaten kostenlos zur Verfügung stellt, sondern auch die Vereine selbst und vor allem Medien der Sport- und Fußballberichterstattung.

2.2 Medien der Fußballberichterstattung

TV-Sender, Online- oder Printmedien können bei ihrer Berichterstattung über Fußball inzwischen jederzeit – also vor, während und nach Fußballereignissen – auf detailreiche Spieldaten zurückgreifen. Dies gelingt ihnen in den meisten Fällen – wie gerade gesehen – über ihr Daten-Abonnement bei einer Spielanalyse-Firma. Über den Zugriff auf diese stetig wachsenden Fußballdatenbanken sind die Berichtersteller/innen in der Lage, die ‚Fußball-Community‘ rund um die Uhr mit Informationen zu versorgen. Und zwar genau mit solchen Informationen, die ihnen die Analysefirmen liefern: in ‚rationalen‘ Zahlen ausgedrückte Leistungen, die es zudem ermöglichen, einzelne Fußballspieler und -ereignisse schneller in einen historischen Kontext einordnen und auch über Liga- und Landesgrenzen hinweg vergleichbarer machen. Eine solche Verwendung von quantifizierenden Analysedaten in den Medien schafft Raum für journalistische „Geschichten“ (Fresen 2014, 18), zielt auf die Steigerung des Nachrichten- und Unterhaltungswerts des Profifußballs ab und macht ihn somit *berichtbarer*.

Dass dieses Berichtbar-Machen auf eine ganz bestimmte *Art und Weise* geschieht und einer „spezifischen ‚Dramaturgie‘“ (Großhans 1996, 116) folgt, lässt sich anhand der Entwicklung der Live-Fußballreportage skizzieren: In der Radioreportage der 1950er Jahre wurde das Spielgeschehen zwar wie die heutigen Radiokommentare in Echtzeit besprochen und so für den Hörer erzählend zugänglich gemacht. Jedoch konnten die damaligen Radiokommentatoren bei ihrer Berichterstattung für ihr narratives ‚Storytelling‘ auf keine statistischen Datenbanken zurückgreifen und hatten damit größere Interpretationsspielräume für ihre meist hochemotionalen Reportagen. Auch die Live-Berichterstattung im TV, die die Radioreportage seit Mitte der 1970er Jahre zunehmend ablöste und sich im Vergleich nüchterner und sachlicher gestaltete (Großhans 1996, 39), unterscheidet sich doch beträchtlich von der heutigen, neuen Form der Berichterstattung in den Medien: Wo damals Fußballkommentatoren aufgrund der angenommenen Selbstevidenz des Fernsehbildes fast ausschließlich Spielernamen und wichtige Spielereignisse nannten⁹, werden heute bestimmte Dimensionen des Fußballspiels in Zahlen ausgedrückt, artifizielle Werte wie Laufleistung oder Zweikampfquoten produziert und diese in Live-Kommentaren, Zeitungsartikeln und

⁹ Zum Ausdruck kommt dies exemplarisch an einem Ausschnitt aus dem Rückspiel des UEFA-Pokal-Finales zwischen Twente Enschede und Borussia Mönchengladbach von 1975: Zwischen Sekunde 2:08 und 2:35 äußert sich der damalige Sportschau-Kommentator Ernst Huberty – jeweils unterbrochen von Sprechpausen – folgendermaßen: „Heynckes, Wimmer, der Querpass, Bonhof, Heynckes, Danner, immer noch Danner, die Möglichkeit, und Tor“, <https://www.youtube.com/watch?v=bkpOJtf6BNw> (zuletzt aufgerufen am 01. März 2017).

Headlines verwendet. Ein frühes Beispiel hierfür ist die kontrovers diskutierte Überschrift „Podolski als lauffaulster Bundesliga-Profi überführt“.¹⁰ Sie entstand nach dem ersten Spieltag der Bundesliga-Saison 2011/2012, in der zum ersten Mal auch die Tracking-Daten der Liga ermittelt wurden. Durch die daran anschließende Debatte um den Wert dieser Daten und einen ethisch-verantwortungsvollen Umgang wurden sie schließlich selbst zum Nachrichten- und Diskussionsthema.

Mit dieser Kontroverse um einen angemessenen Datengebrauch ist bereits ein weiterer Effekt von quantifizierenden Spielanalysen erkennbar: Sie werden im Feld Profifußball nicht unreflektiert übernommen, sondern immer wieder auf ihren Realitätsgehalt und ihre Aussagekraft hin befragt, d. h. gewissermaßen einer Methodenkritik unterzogen. Zum Beispiel wurde für die Berichterstattung der ARD zur Fußball-Europameisterschaft 2016 ein neues Analyse-Tool vorgestellt, das aus Kritik an den bisher verfügbaren Analysedaten entwickelt worden ist: die sogenannte „Packing Rate“, die die Anzahl der überspielten Gegenspieler einer Mannschaft misst. Von seinen Anbietern, zwei (ehemaligen) Fußballprofis, wurde das Tool als aussagekräftiger als die bisherigen Daten deklariert: Es würde den „qualitativen Moment“ von Ballaktionen stärker berücksichtigen und könne daher präziser Auskunft über den Spielausgang geben (Bark 2016). Umgekehrt wurde jedoch auch das Packing kritisiert, da sich seine Werte in manchen Fällen genauso wenig im Spielergebnis widerspiegeln (Mickler 2016). Zudem äußern sich auch Verantwortliche im Verein immer wieder kritisch gegenüber statistischen Spieldaten, stellen diese bei der Verpflichtung oder Aufstellung von Spielern infrage und lassen sich dabei mithin von ihrem „persönlichen Empfinden“ (PV I¹¹) und ihren „Bauchgefühlen“ leiten (vgl. dazu auch Yarrow und Kranke 2016, 446).

2.3 Professionelle Fußballvereine

Die Möglichkeit, mithilfe von Technologien Spieldaten zu erheben oder diese ggf. von externen Anbietern zu beziehen, hat für professionelle Fußballvereine und deren Expertengruppen – das dritte, hier behandelte Setting – den potentiellen Effekt von Leistungskontrolle und -steigerung. Ziel ist letztlich die Erhöhung des sportlichen Erfolgs der Mannschaft insgesamt.

Profimannschaften beschäftigen daher immer öfter einen oder mehrere Videoanalysten¹², die in ‚Personalunion‘ nicht selten gleichzeitig als Scouts tätig sind. Im Bereich der videogestützten Spielanalyse ist es Aufgabe der Videoanalysten, den Trainer bei seiner Arbeit zu unterstützen. Im Training führen die Analysten selbst Spielaufzeichnungen durch, in Pflichtspielen erhalten sie

¹⁰ <https://www.welt.de/sport/fussball/bundesliga/1-fc-koeln/article13534946/Podolski-als-lauffaulster-Bundesliga-Profi-ueberfuehrt.html> (zuletzt aufgerufen am 08. Februar 2017).

¹¹ Die Abkürzung bezieht sich auf ein bei einem deutschen Profiverein geführtes Interview, das der Autorin als Verbaltranskript vorliegt.

¹² Die Funktionsbezeichnung des „Videoanalysten“ variiert von Verein zu Verein, oft ist z. B. auch von „Spielanalysten“ die Rede.

die Aufzeichnungen über ein spezielles Feed vom Ligaverband. Liegt ihnen Videomaterial von einem Spiel vor, „taggen“ sie einzelne Szenen nach bestimmten Kategorien, z. B. „Abwehrverhalten“ oder „Pressing“, und übergeben es, aufbereitet in einer kurzen Zusammenschau, dem Trainer. Ihm dient das Videomaterial in Einzel- oder Mannschaftsbesprechungen dazu, Schwächen am Verhalten einzelner Spieler oder der ganzen Mannschaft aufzudecken und daraus Trainingseinheiten abzuleiten. Zur Vorbereitung des eigenen Teams auf den nächsten Gegner sehen sich Videoanalysten auch das Spielverhalten gegnerischer Mannschaften an.

Solche „Tagging“-Daten können nicht nur für Trainingszwecke hilfreich sein, sondern auch im Bereich des Scoutings, wo es mithilfe von statistischen Analysedaten möglich geworden ist, gezielter nach potentiellen (Nachwuchs-)Spielern für die eigene Mannschaftsaufstellung zu suchen. Spezielle Scouting-Plattformen, wie z. B. *Wyscout*, stellen Vereinen, Verbänden und selbstständigen Scouts umfassende Informationen zu unbekanntem Talenten aus aller Welt zur Verfügung. Besteht Interesse an einem Spieler, so entstehen die Kontaktaufnahme und ein möglicher anschließender Spielertransfer im Wesentlichen auf Grundlage der bereitgestellten Spielerdaten. Umgekehrt kann auch nach möglichen Abnehmern für eigene Spieler gesucht werden, die auf der Plattform ‚inseriert‘ werden.¹³

Neben getaggten Video- und statistischen Wettkampfdaten können auch sportmotorische Analysedaten von Interesse sein, z. B. für Mannschaftsärzte oder Athletiktrainer, die die Daten als potentielle Indikatoren für den physiologischen Zustand der Spieler verwenden. Nicht zuletzt können solche Daten dem Management auch Auskunft darüber geben, ob mögliche Testspiele oder besondere (gesundheitsfördernde oder disziplinarische) Maßnahmen für einzelne Spieler zu planen sind.

2.4 Unterhaltungsindustrie: Hersteller von Fußball-Simulations-Videospielen

Das vierte Setting reiht sich zunächst in die oben geschilderte Idee einer elaborierten Methodenkritik ein. Es geht um Hersteller von Fußball-Simulations-Videospielen, die – genauso wie Spielanalyse-Firmen und Profivereine – bestimmte analytische Modelle für die Leistungsbewertung ihrer Spieler- und Mannschafts-Avatare entwickeln. Seitens eines renommierten Herstellers wird an statistischen Analysedaten jedoch kritisiert, dass diese bei der Beurteilung einer Leistung „nie den vollen Kontext wiedergeben“ würden und daher nur bedingt „interessant“ seien (VH I¹⁴). Um diesem Umstand – zumindest aus seiner Sicht – gerecht zu werden, hat der Hersteller ein

¹³ Eine Journalistin, die sich näher mit *Wyscout* beschäftigt hat, titelt offenbar wegen der Ähnlichkeit mit anderen (Ver-)Kaufsportalen: „Funktioniert wie autoscout24“ (Angstmann 2013).

¹⁴ Die Abkürzung bezieht sich auf ein beim entsprechenden Videospielhersteller geführtes Interview.

ausgeklügeltes Zahlenvergabesystem entwickelt: Über einen Webeditor werden bestimmte Merkmale und Fähigkeiten eines Spielers oder einer Mannschaft, z. B. „Ballkontrolle“ oder „Passgenauigkeit“, mit einer Zahl innerhalb eines Spektrums von „sehr schlecht“ bis „sehr gut“ versehen. Ihre Entsprechung finden diese Werte im Spielverhalten des Avatars im Videospiele. An der Vergabe der Werte ist eine Vielzahl von Mitarbeiter/innen beteiligt: Die Erhöhung oder Senkung eines Zahlenwertes wird nach Ende eines jeden Spieltages von hauptamtlichen sogenannten „Data Producern“ vorgenommen, die Informationen, auf denen diese Anpassungen basieren, stammen von einer Vielzahl von neben- und ehrenamtlichen sogenannten „Data Editoren“ bzw. „Data Reviewern“. In ihrem Aufgabenbereich liegt es, regelmäßig Feedback zur gezeigten Leistung ihrer Lieblingsmannschaften und -spieler abzugeben und mithilfe von „verlässlichen Quellen“ zu begründen, warum die Producer einen Wert erhöhen oder senken sollen. Dabei zeigt sich, dass die Editoren und Reviewer für ihre Rechtfertigungen in der Regel auf zahlenbasierte Statistikportale oder Sportnachrichtenseiten zurückgreifen, die mit den Daten von Spielanalyse-Firmen gefüttert werden. (Laut Unternehmens-Guidelines sollen sie das sogar!) Da hier in die eigene Zahlenproduktion also indirekt Referenzen zu Daten von Spielanalyse-Firmen einfließen, kann der kritische Anspruch einer ‚alternativen‘ Analysepraxis letztendlich nicht eingehalten werden. Vielmehr kommt hier zwischen den Analyseprozessen ein zirkulärer, reflexiver Verweisungszusammenhang zum Ausdruck, der sich vorhin bereits zwischen der quantifizierenden Medienberichterstattung und den katalogisierten Coding-Regeln der Spielanalyse-Firmen angedeutet hat. Über die Analysepraxis, die für das Gelingen des Videospiele konstitutiv ist, wird zudem ein zunächst scheinbar unbeteiligter Teilnehmer wie ein Hersteller eines Fußball-Simulationsspiele mit dem Feld des professionellen Fußballs verknüpft.

3 Accounting in einem Spielanalyse-Büro

Im Folgenden will ich nun näher auf das Setting eines Spielanalyse-Unternehmens eingehen und anhand einer Videosequenz zeigen, wie sich die Ermittlung von Scouting-Daten in dessen „Analyse-Büro“ *tatsächlich* vollzieht. Dazu ist es notwendig, zunächst den Kontext der Sequenz näher zu betrachten, denn ohne die sehr komplexe Situiertheit des aufgezeichneten Geschehens ist seine Situativität¹⁵, also seine situative Eigenlogik, kaum zu verstehen.¹⁶ Die Situiertheit der Se-

¹⁵ Die analytische Unterscheidung zwischen „Situiertheit“ und „Situativität“ geht auf Erving GOFFMAN (1994, 56) zurück, der jede Handlung immer auch sozial *situert* sieht, d. h. eine Situation kann nie willkürlich oder unabhängig von ihrem Kontext gedeutet werden.

¹⁶ Bei der Auswertung der Videosequenz dienen als Orientierung die Vorgehensweisen, die René Tuma, Bernt Schnettler und Hubert Knoblauch (2013, 85–104) in ihrer *Videographie* für die ethnomethodologische

quenz wird im Folgenden für drei Handlungszusammenhänge beschrieben: die spezifischen Aufgaben der Mitarbeiter/innen, die technischen Voraussetzungen für die Erfüllung dieser Aufgaben sowie die Hauptakteure und -ereignisse des aufgezeichneten Fußballspiels. Auf das Spielanalyse-Unternehmen als Organisationskontext und Produktionszusammenhang für quantifizierende Analysedaten im Profifußball wurde bereits in Punkt 2.1 näher eingegangen.

3.1 *Situiertheit: Arbeitsaufgaben, Technologien und Spielgeschehen*

Im Hinblick auf die *Aufgabenverteilung* in dem von mir beobachteten Analysebüro lässt sich feststellen, dass jedes Fußballspiel von vier Mitarbeiter/innen analysiert wird: von je zwei sogenannten „Analysten“ (Mitte) und zwei „Checkern“ (außen) (Abb. 1).



Abb. 1: Je zwei Analysten (Mitte) und zwei Checker (außen) führen die Analyse-Arbeit für ein Fußballspiel durch.

Die Analysten übernehmen die Klassifizierung der Spielereignisse nach dem oben beschriebenen Definitionskatalog, jeder ist dabei für *ein* Team zuständig. Die Checker, die hier nur oberflächlich Erwähnung finden sollen, sind für die Überprüfung der klassifizierten Spielereignisse verantwortlich. Dabei sind ihre Zuständigkeitsbereiche in sogenannte „Key-vents“, d. h. Schlüsselereignisse wie Tore, Karten, Auswechslungen, etc., und in Zweikämpfe aufgeteilt. In letzter Konsequenz bedeutet diese Arbeitsteilung: Wenn die Analysten alle Ereignisse auf Anhieb „richtig“ klassifizieren würden, wären die Checker im Grunde überflüssig.¹⁷

informierte Videointeraktionsanalyse vorschlagen: eine Grobsequenzierung des Videomaterials, die Auswahl einer Sequenz für die Feinanalyse, die Aufbereitung der ausgewählten Sequenz in einer Feldpartitur inklusive Verbaltranskript und die gemeinsame Arbeit am Material in einer Daten-Session zur frühzeitigen Thesenentwicklung und Theoriebildung. Diese erfolgt im Wesentlichen nach den Kodierungsverfahren der *Grounded Theory* (Strübing 2013, 109–129).

¹⁷ Neben Analysten und Checkern gibt es im untersuchten Analyse-Büro noch eine dritte Funktion: Der sogenannte „Supervisor“, der gleichzeitig die Büroleitung innehat, ist zwar nicht direkt an der Live-Spielanalyse beteiligt, dennoch ist er es, der endgültig über die „richtige“ Klassifizierung von Ereignissen entscheidet,

Zur Erfüllung ihrer Aufgaben sind die Analysten in ein *Arrangement aus verschiedenen technischen Geräten* eingebunden. Im Arbeitsvollzug sitzen sie an Schreibtischen, die mit Rechnern, Tastaturen, Mäusen, Lautsprechern sowie einer aus sechs Monitoren bestehenden ‚Bildschirmfront‘ ausgestattet sind (Abb. 2). Die Bildschirme links und rechts unten bilden die Hauptansichten der Analysten, die wiederum in mehrere Arbeitsflächen oder -fenster gegliedert sind (Abb. 3).¹⁸



Abb. 2: Bildschirmansicht(en) der Analysten

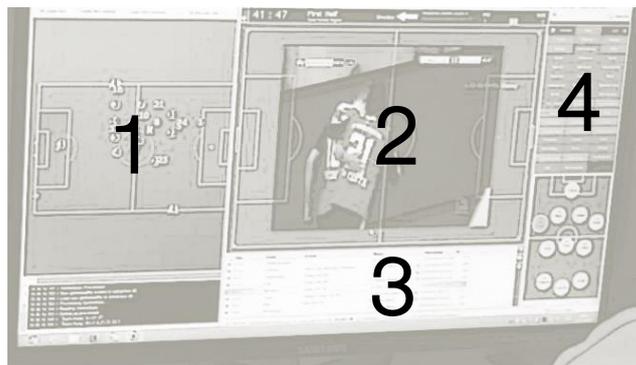


Abb. 3: Ansicht des Hauptbildschirms der Analysten links bzw. rechts unten mit verschiedenen Arbeitsfeldern

Feld 1 zeigt ein sogenanntes zweidimensionales „Birdview“-Bild, das von den Tracking-Kameras im Stadion gesendet wird. Diese filmen das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive und funktionieren über Mustererkennung, d. h. Bewegungen und Positionen von Spielern, Schiedsrichtern und Ball auf dem Spielfeld erscheinen in der Aufnahme als grafische Punkte, welchen zuvor manuell entsprechende Zeichen oder Rückennummern zugewiesen worden sind. Die Aufzeichnung erfolgt halbautomatisch, d. h. sogenannte „Tracker“ im Stadion müssen sich darum kümmern,

sollte darüber zwischen Analysten und Checkern einmal Uneinigkeit herrschen. Dessen Rolle, Interaktion und Koordination mit seinen Mitarbeiter/innen wäre in weiteren (Fein-)Analysen noch genauer zu bestimmen.
¹⁸ In Bezug auf Bildschirmansichten und Arbeitsfelder werden jeweils nur die aus Sicht der Ethnographin für das Verständnis des Analyse- und Klassifizierungsprozesses wichtigsten ausgewählt und erläutert.

dass vor allem nach Zweikämpfen die Zuordnung nicht durcheinandergerät. Feld 2 ist die ‚Hauptarbeitsfläche‘ der Analysten, in der das TV-Bild der Live-Übertragung des Bezahl-Senders Sky mit einem zweidimensionalen Fußballfeld kombiniert ist, das über das Bewegtbild gelegt ist. Auf dem graphischen Fußballfeld wird die aktuelle Position des ballführenden Spielers mit dem Mauszeiger ‚nachgezeichnet‘, gleichzeitig werden Eingaben auf Maus, Tastatur und Programmschaltflächen getätigt und so die Spielereignisse oder „Events“ bestimmt und zusätzlich mit sogenannten „Extras“, d. h. weiteren Details zum Ereignis, versehen. Feld 3 enthält eine Liste mit den vergebenen Events und Extras in chronologischer Reihenfolge. Die zu vergebenden Kategorien orientieren sich zwar auf dem auf Deutsch formulierten Definitionskatalog, die Sprache der Analysesoftware ist jedoch Englisch (Abb. 4).¹⁹ Über Schaltflächen, die sich per Mausklick öffnen lassen, kann auch der Analyst Events in seiner Liste nachträglich ändern, ergänzen, löschen etc. Insgesamt gibt es 45 wählbare Events, die auf dem Hauptbildschirm der Analysten für die Dauer ihrer Arbeit in einem Übersichtsblock in Feld 4 angezeigt werden (Abb. 5).

Time	Event	Extras	Player	Timestamp
71:53	Player on	29 Pr. Related event 839, Funktion mit 2 24, Support, Marke	21 de Denis Dony	21.03.2018 20:28:53
71:53	Player off	Related event 839, 29 Pr.	21 de Denis Dony	21.03.2018 20:28:53
71:01	Save	Defensive, Back Back, PnP 1154	1 Ramazan Özcan	21.03.2018 20:28:01
71:00	Failed to kick	Defensive, Back Back, PnP 1154	23 Bauer, Robert	21.03.2018 20:28:00
70:58	Interception	Offensive, Center	27 Lescane, David	21.03.2018 20:27:58
70:51	Aerial	Long ball, Center, PnP 1154	1 Özyan, Ramazan	21.03.2018 20:27:51
70:47	Launch	Back, PnP 1154	24 Hüsg, Marvin	21.03.2018 20:27:47
70:42	Pass			

Abb. 4: Chronologische Auflistung der klassifizierten Events einer Mannschaft

Auf dem mittleren Bildschirm in der unteren Reihe wird das Live-Bild des Fußballspiels sowohl gezeigt als auch aufgezeichnet, d. h. die Analysten haben hier die Möglichkeit, zur Aufzeichnung zu wechseln und darin verschiedene Wiedergabemodi zu schalten, z. B. Anhalten des Bildes, Zeitlupe, Vor- und Zurückspulen etc. Zwischen dem Live-Bild auf dem Hauptbildschirm und dem, das im Aufzeichnungsbildschirm läuft, besteht ein wichtiger Unterschied: Das Live-Bild in Feld 2 wird sechs Sekunden früher übertragen als das Bild, das im Aufzeichnungsbildschirm zu sehen ist, was gleichzeitig dem Bild entspricht, das Sky-Absontent/innen auf ihren Heimgeräten sehen.

¹⁹ So hat der für eine Mannschaft zuständige Analyst beispielsweise in Spielminute/-sekunde 71:01 ein Spielereignis mit dem Event „Save“ (Torwartparade) klassifiziert, es mit den Extras „Parried danger, Diving, Feet“ (abgewehrte Gefahr mit den Füßen durch Springen) versehen und dem Spieler mit der Rückennummer 1, Ramazan Özcan (Torwart des FC Ingolstadt), zugeordnet. Zudem hat er das Event mit einem roten Fähnchen „geflaggt“. Damit zeigt der Analyst dem Checker an, dass er sich bei der Bestimmung des Events nicht ganz sicher ist und der Checker es gesondert überprüfen und ggf. ändern soll.

Attempt	Pass	Last
Cross	Flick on	Header
Lurch	Shield ball top	Chip
Tackle	Clearance	Aerial
Take On	Ball touch	Interception
Dispersed	Good skill	Block
Challenge lost	Ball recovery	Blocked cross
50/50	Tailed block	Blocked pass
Use, touch		
Free kick	Corner	Card
Start Delay	Error	Offside
		Offside privid
Off	Referee hat	

Abb. 5: Übersicht über mögliche „Event“-Kategorien

In Bezug auf das *Spielgeschehen selbst* handelt es sich bei dem in der Sequenz aufgezeichneten Fußballspiel um die Begegnung der beiden Erstligisten FC Köln – FC Ingolstadt, die in der Rückrunde der Saison 2015/2016 stattgefunden hat und mit 1:1 unentschieden endete. Die Sequenz, die 28 Sekunden lang ist, setzt in der 42. Minute der ersten Halbzeit der Partie ein, wobei der Zeitpunkt für die Videoaufnahme von der Ethnographin mehr oder weniger willkürlich gewählt wurde. Analyst 1, der während der Aufzeichnung links im Bild zu sehen ist, ist für das Team von Ingolstadt zuständig, Analyst 2, bis zu Sekunde 00:14 rechts im Bild, für Köln.²⁰

3.2 Situativität: feinanalytische Annäherung an die Videosequenz

Zu Beginn der Sequenz wird der Ingolstädter Spieler Roger in Nahaufnahme eingeblendet, woraufhin A1 die Frage stellt „Was Roger, das war doch Matip, oder nicht?“ (Abb. 6) und sich unmittelbar danach an den mittleren ‚Überprüfungsbildschirm‘ wendet. Dieser zeigt aber nur ein Standbild einer früheren Szene und die Live-Übertragung des Spiels wird regulär fortgesetzt, sodass sich A1 sofort wieder seinem Arbeitsbildschirm zuwendet – allerdings nur solange, bis wegen einer Abseitsstellung der Kölner Mannschaft zuerst der Linienrichter mit erhobener Fahne (Abb. 7) und direkt im Anschluss eine Zeitlupe eingeblendet wird, die die Entstehung der 1:0-Führung des FC Ingolstadt aus der 36. Spielminute und den anschließenden Torjubel der Ingolstädter Akteure zeigt. In der Zeitlupe, die bis zum Ende der Sequenz andauert und die die – damals noch

²⁰ Die Analysten werden im Transkript mit „A1“ bzw. „A2“ abgekürzt, „K“ steht für die (verbalen) Äußerungen des Fernsehkommentators.

uninformierte – Ethnographin ab Sekunde 00:15 zu Ungunsten des übrigen Analysegeschehens verstärkt in den Kamerafokus nimmt, klassifiziert A1 das zeitlich weiter zurückliegende Spielereignis „Groß undn Balltouch“ (Abb. 8), um daraufhin erneut seine Eingangsfrage zu stellen (Abb. 9). Unsichtbar, aber hörbar für die Kamera der Ethnographin erhält A1 in Bezug auf seine Frage nun Unterstützung von A2, der eine mündliche Einschätzung abgibt: „Wüerd sogn der (vordere)“ (Abb. 10). Nach zweimaliger lautstarker Betätigung der Tastatur am Überprüfungsbildschirm ist A1 dann offenbar zu einem endgültigen Ergebnis gekommen – er beharrt auf seiner bereits zu Anfang geäußerten Meinung: „Das is’ Matip, mann!“ (Abb. 11).

3.3. Merkmale der praktischen Analysearbeit

Bei der Betrachtung des Kontexts und noch mehr bei der feinanalytischen Sezierung der Videosequenz wird die Problemstellung deutlich, mit der die Beteiligten im Analysebüro offenbar permanent und praktisch konfrontiert sind, nämlich die „richtige“ Bestimmung von Spielereignissen, um berichtbar zu machen, welche Aktion welchem Akteur zugeschrieben wird. Die „Richtigkeit“ der Daten ergibt sich folglich einerseits aus der Zuordnung eines Events zur „richtigen“ Ereigniskategorie, also aus der Beantwortung der Frage „Was?“, und andererseits aus der Zuordnung eines Spielereignisses zur „richtigen“ Person, also aus der Beantwortung der Frage „Wer?“. Das kommt in der Sequenz eindeutig zum Ausdruck, wenn A1 dem Spieler „Groß“ einen „Balltouch“ zuordnet (Abb. 8). Die Festlegung der Identität eines Events nach diesen Kriterien kann allerdings immer erst *im Nachhinein* erfolgen, denn erst die *folgende* Aktion legt fest, was ihr vorausgegangen ist (z. B. ist die Zuordnung eines Balltouchs zu Groß erst möglich, wenn klar ist, dass dieser etwa nicht aufs Tor geschossen hat, sonst wäre seine Aktion nach der Logik der Analysten als Torschuss zu klassifizieren). Neben der „richtigen“, *sich reflexiv auf die Eventkategorien beziehende* Qualifizierung der Eingaben, die von den Analysten nicht nur im Nachhinein *bestimmt*, sondern auf dem mittleren Bildschirm auch kleinlich *überprüft* wird, scheint sich der Wert der Analysedaten auch aus ihrer *zeitlich unmittelbaren* Festlegung zu ergeben. Nicht umsonst wurde dafür gesorgt, dass sich das Live-Bild auf dem Monitor der Analysten früher abspielt als auf den Bildschirmen herkömmlicher Sky-Kund/innen.²¹

²¹ Offenbar konnte dieser zeitliche Vorsprung nur durch die Verlegung von besonderen Glasfaserkabeln erreicht werden, die zudem den etwas abseitigen Standort des Analyse-Büros auf dem Firmengelände bedingt.



Abb. 6: Sek. 00:03



Abb. 7: Sek. 00:10



Abb. 8: Sek. 00:13

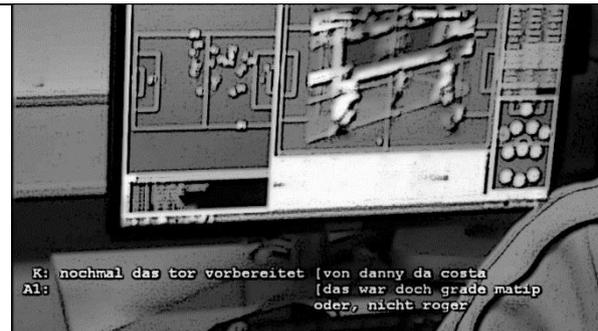


Abb. 9: Sek. 00:17

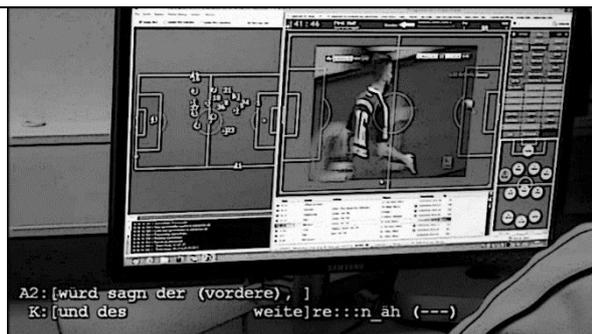


Abb. 10: Sek. 00:21



Abb. 11: Sek. 00:27

Zudem lässt sich feststellen, dass es sich beim Analysearbeitsprozess um ein Zusammenspiel aus automatisierten und manuellen Operationen handelt. Zwar wird der ‚Endwert‘ der Eingabedaten automatisch errechnet, z. B. das Ecken- oder Ballbesitzverhältnis der beiden Mannschaften. Grundlage für diese Quantifizierung ist jedoch die Erfahrung und das (körperliche) Können der Analysten²², die diesen Prozess erst durch die händische Eingabe von Daten ins System, die routinisierte Bedienung der technischen Geräte und damit durch ihre motorisch-praktischen Fähigkeiten ermöglichen.

²² Dieses „Können“ ist hier im Sinne eines *praktischen* Wissens gemeint und geht auf Gilbert Ryles wissensphilosophisches Konzept des „knowing how“ zurück, das sich ihm zufolge von einem kognitiven „knowing that“ unterscheidet (Ryle 1969) und aktuell verstärkt in der sozial- und kulturwissenschaftlichen Forschung – auch unter anderen verwandten Termini – diskutiert wird (vgl. Loenhoff 2012).

Damit diese Tätigkeiten gelingen, sind sie eingebettet in bestimmte Interaktions- und Koordinationsprozesse. Konstitutiv dafür scheint erstens zu sein, dass die Mitarbeiter/innen in der Analysesituation füreinander *kopräsent* sind. Durch ihre gemeinsame Anwesenheit im Raum sind sie einerseits füreinander *körperlich* präsent und geraten als Individuen in gegenseitige „response presence“ (Goffman 1972, 64). So können sie über das Spielgeschehen sprechen, sich gegenseitig zuhören und haben die Möglichkeit, auf das Gesprochene mit Ignoranz, Bestätigung oder Kritik zu reagieren (vgl. die Frage von A1 und die zeitlich verzögerte Reaktion von A2). Die Situation, in der sich die Mitarbeiter/innen befinden, ist andererseits aber auch *elektronisch vermittelt* durch den gemeinsamen Blick, den nicht nur die Mitarbeiter/innen im Analyse-Büro, sondern auch andere, im Raum nicht körperlich Anwesende auf das Spielgeschehen richten. Der Ball bzw. der Ballführende fungiert darin als *gemeinsam geteiltes Aufmerksamkeitszentrum* und übt auf verschiedenste Beobachterperspektiven eine ‚Anziehungskraft‘ aus, wodurch der Interaktionsraum – wie es Karin Knorr-Cetina für ihre „synthetische Situation“ (Knorr-Cetina 2012) beschreibt – durch technologische Hilfsmittel multi- und translokal erweitert wird.²³

Diese vielen Beobachterperspektiven bilden, so lässt sich bei näherem Hinsehen erkennen, eine komplexe Beobachterstruktur: Es gibt sowohl hintereinander geschaltete Perspektiven (Staffelung) als auch nebeneinander geschaltete (Reihung/Serie). Als Beobachter erster Ordnung sind die (Spiel-)Teilnehmer/innen im Stadion zu verstehen²⁴, Beobachter zweiter Ordnung sind die Leute hinter den TV-Kameras, die das Spielgeschehen filmen. Hinter diese sind die Verantwortlichen in der Bildregie als dritte Beobachtungsebene geschaltet (wie an der Einblendung der Zeitlupe klar wird). Die vierte und fünfte Ebene bilden schließlich die Mitarbeiter/innen des Analyse-Büros. Dabei vervielfältigen sich die Perspektiven durch das Nebeneinander von Analysten und Trackern. (Erstere fokussieren sich während der Live-Übertragung auf je *ein* Team, während Zweitere die Mustererkennungsfunktion der Tracking-Kameras im Auge behalten.) Die dahinter geschaltete Beobachtungsperspektive der Checker differenziert sich durch deren Zuständigkeitsbereiche für „Key-vents“ bzw. Zweikämpfe nochmals aus. Die Perspektive der Feldforscher/innen kann somit als Beobachtung sechster Ordnung (!) gefasst werden (Abb. 12).

²³ *Wie genau* die einzelnen Akteure (auch außerhalb des Analyse-Büros) in einer nicht-körperlichen, medial vermittelten „response presence“ zueinanderstehen, muss an anderer Stelle untersucht werden.

²⁴ Eine interessante Frage, der ebenfalls noch nachzugehen wäre, wäre hier etwa die Rolle des Schiedsrichters und seine Beobachterperspektive im Verhältnis zu jener von Spielern, Zuschauer/innen im Stadion oder TV-Mitarbeiter/innen.

Hintereinander geschaltete Beobachtungen (Staffelung)		
Ball (als Aufmerksamkeitszentrum)		
1.	Spielteilnehmer/innen	
2.	Kamera-Leute	
3.	Bild-Regie	
Nebeneinander gestellte Beobachtungen (Reihung/Serie)		
Analyse-Büro-Mitarbeiter/innen:		
4.	Analyst 1	Tracker
5.	Checker 1	Checker 2
6.	Ethnograph/innen	

Abb. 12: Komplexe Beobachterstruktur

Diese Beobachterstruktur spielt als analytisches Instrument eine wichtige Rolle, um den Analysearbeitsprozess genauer zu charakterisieren: Wir haben gesehen, dass A1 (sich) gleich zu Beginn die Frage stellt „Was Roger, das war doch Matip oder nicht“ und unter Zuhilfenahme verschiedener Strategien bis zum Ende der Sequenz braucht, die Frage (für sich hinreichend) zu beantworten. Auslöser seiner Irritationen ist aber nicht das Spielgeschehen selbst, sondern die Einblendung des Spielers Roger durch die Bild-Regie. So wendet sich A1 *sofort nach der Einblendung* hilfesuchend dem mittleren Bildschirm zu und nutzt – nach einigen Sekunden regulärer Analyse-Arbeit – die Tor-Rückblende der Regie als Unterbrechung der Live-Übertragung, um die für ihn fraglich gewordene Zuordnung erneut verbal anzuzweifeln und schließlich am mittleren Bildschirm zu überprüfen (Abb. 9). Er tritt hier auch zum ersten Mal in sprachliche Interaktion mit A2.²⁵ Offenbar bekräftigt durch das Urteil von A2 und nach lautstarker Betätigung der Tastatur (vermutlich der Wiedergabe-Pause-Taste am Überprüfungsbildschirm) verkündet A1 dann seine Entscheidung: „Das is’ Matip, mann!“ (Abbildung 11) und fügt murmelnd und fast etwas trotzig hinzu: „Was will er denn noch ...“.²⁶ Dieser ‚Vorwurf‘ und die damit zusammenhängende kleine Krise, in der sich A1 befindet²⁷, ist für ein besseres Verständnis des Arbeitsprozesses und der Datenproduktion im

²⁵ Die Interaktion zwischen A 1 und A 2, der A 1 beim Ausräumen seiner Zweifel hilft, erinnert an die „emergent and flexible division of labour“, mit denen sich Personal bei der Erfüllung seiner Aufgaben gegenseitig hilft und Krisen meistert (Heath und Luff 1992, 74).

²⁶ Diese Aussage tätigt A1 mit zurückgenommener, etwas leiserer Stimme, so als würde er wie in einem Streit oder Wortgefecht seinem/r Interaktionspartner/in – unbemerkt von diesem/r – abschließend klar machen wollen, dass die Diskussion in letzter Instanz doch zu seinen Gunsten ausgefallen ist.

²⁷ Krisenhafte Momente, die das Gelingen oder *accomplishment* einer Alltagspraxis im Garfinkel’schen Sinne gefährden, sind methodologisch und epistemologisch besonders wertvoll, um die auf Alfred Schütz zurückgehenden „seen but unnoticed background expectancies“ von Teilnehmer/innen sichtbar zu machen. Garfinkel systematisierte diese Einsicht durch seine sogenannten Krisenexperimente oder „breaching experiments“ (Garfinkel 1967, 35–75).

untersuchten Analyse-Büro von großer Bedeutung: A1 richtet seinen Vorwurf offenbar an die Mitarbeiter/innen der *Bild-Regie* und macht sie in direkter und indirekter Interaktion ‚verantwortlich‘ für seine fast 25 Sekunden lang anhaltende Verunsicherung in Bezug auf seine Frage „Was Roger ...?“. Dadurch zeigt sich, dass neben den Analysten *auch die Bild-Regie fortlaufend am Analyseprozess beteiligt ist*, nämlich durch ihre Entscheidung, in bestimmten Momenten bestimmte Spieler und Szenen ins Bild zu nehmen (wie hier der Ingolstädter Spieler Roger, der aus Sicht von A1 fälschlicherweise als ‚Urheber‘ eines unmittelbar vorausgegangenen Ereignisses eingeblendet wurde). Auf diese Weise wird für die Analysten (und auch für die Ethnographin!) auf den Arbeitsbildschirmen nicht nur das ‚reine‘ Spielgeschehen sichtbar, sondern auch das *visuelle Accounting* des Spiels durch die Kameras, das die Analysten kontinuierlich mit der eigenen Beobachtung und dem eigenen Urteil abgleichen und gegebenenfalls kritisieren. Das visuelle Accounting der Kameras bzw. der Regie ist im untersuchten Analyse-Büro damit ein wichtiger Bestandteil der Ermittlung von Scouting-Daten, die sich dort – wie gesehen – als komplexer Accounting-Prozess mit konstitutiv interpretativen Momenten vollzieht.

4 Konzeptionelle Überlegungen zu *Accounting* im Profifußball

Wie nun bereits an mehreren Stellen angeklungen ist, werden die verschiedenen Praktiken und Gebrauchsweisen computer- und softwaregestützter Spielanalysen im Profifußball im vorliegenden Beitrag als *visuelles und quantifizierendes Accounting* oder *Berichtbarmachen* konzeptionalisiert. Hinter dieser Konzeptionalisierung verbirgt sich einerseits das in der Ethnomethodologie entwickelte Konzept der *accountability*, das nach Jörg Bergmann als ein methodisches Verfahren der Wirklichkeitskonstruktion ist, in dem Teilnehmer/innen in lokalen Praktiken die Faktizität faktischer Ereignisse, die Objektivität objektiver Sachverhalte oder die Identität identifizierbarer Vorgänge hervorbringen (Bergmann 1981, 12). Das bedeutet, sozialen ‚Tatsachen‘, die Mitgliedern einer (Sprach-)Gemeinschaft als objektiv, gegeben und feststehend erscheinen, gehen regelmäßige *doings* und *sayings* (Schatzki 1996) voraus, die erst *im Nachhinein* von ihnen als Regeln ausgedrückt werden. Mit diesen Regeln können die tatsächlich ablaufenden Praktiken dann nachträglich beglaubigt, ratifiziert und legitimiert werden (Schmidt et al. 2017). Denn im *Handlungsvollzug* steht nicht immer schon zwingend fest, *als* welche Handlung eine Handlung gelten kann. (Wie wir vorher im Fall von Groß gesehen haben.) Über spezifische Methoden, die mit materialisierten Formen und Darstellungen verbunden sind, machen sich die Teilnehmer/innen ihre All-

tagspraktiken als fortlaufendes „ongoing accomplishment“ (Garfinkel 1967, vii) gegenseitig anzeigbar, berichtbar, eben *accountable*, wobei diese Methoden wie selbstverständlich *gekonnt* werden (wie wir vorher an den Analysepraktiken im Analyse-Büro gesehen haben).²⁸

Mit der Konzeptualisierung der Spielanalysen als *visuelles und quantifizierendes Accounting* soll andererseits auch eine begriffliche Verbindung hergestellt werden zum *organisationalen* Prozess des Accounting, also zu Praktiken in Organisationen, die als Praktiken des Zählens, Messens, Bewertens, Prüfens, Legitimierens, Abschätzens, etc. zusammengefasst werden können. Die Gemeinsamkeit bzw. Familienähnlichkeit (Wittgenstein) beider Begrifflichkeiten besteht jeweils in ihrer Performativität, d. h. sowohl vom Berichtbar-Machen im Sinne der Ethnomethodologie als auch vom Accounting in Organisationen gehen realitätsgenerierende Effekte aus (wie die *Sociology of Accounting* insbesondere für den Unternehmens- und Finanzsektor herausgestellt hat²⁹). Diese werden jedoch häufig von vermeintlich objektiven, die Realität nur repräsentierenden Fakten verdeckt. In Bezug auf Sportstatistiken schreiben Yarrow und Kranke (2016, 450) entsprechend: „They do not speak for themselves but require a series of interrelated acts of interpretation to be produced and infused with social meaning.“

Um es zusammenfassend zu sagen: Ziel des Projekts (und in Ansätzen dieses Beitrags) ist es, genau diesen Verbindungen zwischen Spielanalysen und anderen Praktiken im Organisationsgeschehen des Profifußballs nachzugehen und zu fragen, wie genau die Analysepraktiken in das „Praktiken-Bündel Profifußball“ (Schmidt 2015, 183) verstrickt sind, wie sie darin performativ und interaktiv mitwirken und wie sie es dadurch fortlaufend verändern und verwirklichen. Klar wurde dies ja schon ganz konkret an den veränderten Berichterstattungspraktiken, die auf den Gebrauch zahlenbasierter Daten von Spielanalyse-Firmen zurückgehen. Weitere empirische Fragen wären z. B. auch, wie genau Analyseergebnisse etwa im Training benutzt werden, wie genau sie an Scouting-Prozessen oder Transferentscheidungen beteiligt sind und welche Datenformen überhaupt wie benutzt werden (oder auch nicht).

Abschließend möchte ich noch die These aufstellen, dass die Beantwortung dieser Fragen nicht nur für den Gegenstand selbst relevant ist. Vielmehr kann der Profifußball als besonders gut erschließbarer, instruktiver Fall gelten, an dem sich ein empirisch reichhaltiger Begriff des Accountings entwickeln lässt, der auch feldübergreifend zu einem besseren Verständnis von Prozessen (des Zählens, Quantifizierens und Bewertens) und von Veränderungsdynamiken in und von Organisationen beitragen kann. Denn insbesondere am Fall des Spielanalyse-Unternehmens

²⁸ Anne Rawls spricht in diesem Zusammenhang auch von *constitutive orders* oder *rules*, die als „first-order social phenomena“ (Rawls 2009, 504) allen individuellen Handlungen vorausgehen.

²⁹ Einschlägige Autor/innen für diese Arbeitsrichtung sind z. B. Morgan 1988; Vormbusch 2004; Mennicken und Vollmer 2007; Kalthoff und Vormbusch 2012.

ließ sich empirisch rekonstruieren, dass Accounting hier in *verschiedenen Formen* auftritt, nämlich als Digitalisierung im Sinne eines Erzeugens von Daten, als Quantifizierung im Sinne eines Erzeugens von Zahlen, als Berichtbar-Machen im Sinne der Ethnomethodologie sowie als visuelles Accounting. Damit wäre Accounting als ein interpretativer, fortlaufender und durch seine Teilnehmer/innen methodisch vollzogener Prozess des *sensemaking* zu beschreiben, durch den permanent „Unbestimmtheitsspielräume“ (Simondon 2012)³⁰ erzeugt werden, die von den Teilnehmer/innen in zeitgleich ablaufenden abstrahierenden *Ent-* und materialisierenden *Versinnlichungs-*prozessen bearbeitet werden müssen. Eine solche Konzeptionalisierung des Accounting-Begriffs wäre im Anschluss an diesen Beitrag weiterzuentwickeln und seine konstitutiven Qualitäten (etwa ‚be-‘ und ‚entzaubernde‘ Momente digitaler Prozesse) präziser herauszuarbeiten, um damit an andere Untersuchungsfelder zu organisationalem, quantifizierendem und/oder digitalem Accounting anzuknüpfen und dort möglicherweise Wissenslücken zu schließen.

³⁰ An dieser Stelle möchte ich Sandra Balbierz ganz herzlich für ihren äußerst inspirierenden Vortrag danken, den sie am 09.02.2017 im Rahmen des „Qualitativ-Theoretischen Kolloquiums“ des Fachbereichs Soziologie an der KU Eichstätt-Ingolstadt zum Thema „‚Unbestimmtheitsspielräume‘ der Digitalisierung“ gehalten hat. Prof. Dr. Robert Schmidt danke ich für die großartige Idee, Simondons „Unbestimmtheitsspielräume“ konzeptuell mit den Accounting-Prozessen im Profifußball zu verknüpfen.

Literaturverzeichnis

- Angstmann, R. (2013): „Funktioniert wie autoscout24“. In: *11Freunde*, 15.02.2013, <http://www.11freunde.de/interview/matteo-campodonicogruendete-die-groesste-fussballerdatenbank-der-welt> (zuletzt aufgerufen am 16.11.2016).
- Bergmann, J. R. (1981): „Ethnomethodologische Konversationsanalyse“. In: Schröder, P./Steger, H. (Hg.): *Dialogforschung* (= Jahrbuch 1980 des Instituts für Deutsche Sprache). Düsseldorf: Schwann, 9–51.
- Fresen, T. (2014): *Die Statistik in der printmedialen Berichterstattung über Profifußball*. Bachelorarbeit. Fakultät Medien. Hochschule Mittweida.
- Garfinkel, H. (1967): *Studies in ethnomethodology*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Garfinkel, H. (Hg.) (1986): *Ethnomethodological Studies of Work*. London/New York: Routledge & Kegan Paul.
- Goffman, E. (1972): „The neglected situation“. In: Giglioli, P. P. (Hg.): *Language and social context: Selected readings*. Harmondsworth: Penguin, 61–66.
- Goffman, E. (Hg.) (1994): *Interaktion und Geschlecht*. Frankfurt am Main/New York: Campus.
- Großhans, G.-T. (1996): *Fußball im deutschen Fernsehen* (= Studien zum Theater, Film und Fernsehen 24). Frankfurt am Main et al.: Peter Lang.
- Heath, C./Luff, P. (1992): „Collaboration and control. Crisis management and multimedia technology in London Underground Line Control Rooms“. In: *CSCW Journal* 1 (1-2), 69–94.
- Hughes, M. (1996): „Notational analysis“. In: Reilly, T. (Hg.): *Science and soccer*. London: Spon, 343–361.
- Joas, H./Knöbl, W. (2004): *Sozialtheorie. Zwanzig einführende Vorlesungen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Kalthoff, H./Vormbusch, U. (Hg.) (2012): *Soziologie der Finanzmärkte*. Bielefeld: Transcript.
- Knorr-Cetina, K. (2012): „Die synthetische Situation“. In: Ayaß, R./Meyer, C. (Hg.): *Sozialität in Slow Motion. Theoretische und empirische Perspektiven. Festschrift für Jörg Bergmann*. Wiesbaden: Springer VS, 81–110.
- Kuhn, W./Maier, W. (1978): *Beiträge zur Analyse des Fußballspiels*. Schondorf: Hofmann.
- Leser, R. (2007): *Computerunterstützte Sportspielanalyse im Fußball: Methoden für den praxisgerechten Einsatz*. Saarbrücken: Universität Wien.
- Loenhoff, J. (Hg.) (2012): *Implizites Wissen. Epistemologische und handlungstheoretische Perspektiven*. Weilerswist: Velbrück Wiss.
- Loy, R./Rahlf, H./Holzkamp, F./Wagner, N./Rahlf, H./Sharma, R. (2000): „Zum Einsatz von Statistik-/Spielanalyseergebnissen im Rahmen der Fußballberichterstattung im Fernsehen – Entwicklung, Gegenstand und Perspektiven des SAT.1-Datenbanksystems“. In: Winkler, W./Reuter, A. (Hg.): *Computer- und Medieneinsatz im Fußball. 13. Jahrestagung der dvs-*

- Kommission Fußball vom 20.–22.11.1997 in Barsinghausen* (= Beiträge und Analysen zum Fussballsport 10). Hamburg: Czwalina, 117–126.
- Memmert, D./Raabe, D./Knyazev, A./Franzen, A./Zekas, L./Rein, R. et al. (2016): „Big Data im Profi-Fußball: Analyse von Positionsdaten der Fußball-Bundesliga mit neuen innovativen Key Performance Indikatoren“. In: *Leistungssport* 5.
- Mennicken, A./Vollmer, H. (Hg.) (2007): *Zahlenwerk. Kalkulation, Organisation und Gesellschaft*. Wiesbaden: Springer VS.
- Morgan, G. (1988): „Accounting as reality construction: Towards a new epistemology for accounting practice“. In: *Accounting, Organizations and Society* 13 (5), 477–485.
- Perl, J./Grunz, A./Memmert, D. (2013): „Tactics analysis in soccer: An advanced approach“. In: *International Journal of Computer Science in Sport* 12 (1), 33–44.
- Ryle, G. (1969): „Können und Wissen“. In: Ryle, G. (Hg.): *Der Begriff des Geistes*. Stuttgart: Reclam, 26–77.
- Schatzki, T. R. (1996): *Social practices. A Wittgensteinian approach to human activity and the social*. Cambridge: Cambridge Univ. Press.
- Schmidt, R. (2015): „Neue Analyse- und Wissenspraktiken im Profifußball“. In: *Sport und Gesellschaft* 12 (2), 171–186.
- Schmidt, R./Hodek, F./Bickl, A. (2017, im Erscheinen): „Organisationale Praktiken und Effekte quantifizierenden Berichtbarmachens“. In: Lessenich, S. (Hg.): *Geschlossene Gesellschaften. Verhandlungen des 38. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Bamberg 2016*. Bamberg.
- Schwarz, A. (2005): *The numbers game. Baseball's lifelong fascination with statistics*. Reprint. New York: St. Martin's Griffin.
- Simondon, G. (2012): *Die Existenzweise technischer Objekte*. Zürich: Diaphanes.
- Strübing, J. (2013): *Qualitative Sozialforschung. Eine komprimierte Einführung für Studierende*. München: Oldenbourg.
- Suchman, L. A. (1985): *Plans and situated actions: The problem of human-machine communication*. Palo Alto: Xerox.
- Treadwell, P. J. (1988): „Computer-aided match analysis of selected ball games (soccer and rugby union)“. In: Reilly, T. (Hg.): *Science and football. Proceedings of the First World Congress of Science and Football, Liverpool, 13-17th April 1987*, Bd. 1. London/New York: Spon, 282–287.
- Tuma, R./Schnettler, B./Knoblauch, H. (2013): *Videographie. Einführung in die interpretative Videoanalyse sozialer Situationen*. Wiesbaden: Springer VS.
- Vormbusch, U. (2004): „Accounting. Die Macht der Zahlen im gegenwärtigen Kapitalismus“. In: *Berliner Journal für Soziologie* 14 (1), 33–50.

Winkler, W./Reuter, A. (Hg.) (2000): *Computer- und Medieneinsatz im Fußball. 13. Jahrestagung der dvs-Kommission Fußball vom 20.-22. 11. 1997 in Barsinghausen* (= Beiträge und Analysen zum Fussballsport 10). Hamburg: Czwalina.

Yarrow, D./Kranke, M. (2016): „The performativity of sports statistics: Towards a research agenda“. In: *Journal of Cultural Economy* 9 (5), 445–457.

Bisher erschienene Eichstätter Beiträge zur Soziologie

Nr. 1: Knut Petzold, Thomas Brunner & Carlos Watzka: Determinanten der Zustimmung zur Frau-
enquote. Ergebnisse einer Bevölkerungsumfrage (12/2013)

Nr. 2: Joost van Loon & Laura Unsöld: The Work and the Net: a Critical Reflection on Facebook-
Research Methods and Optical Mediation (2/2014)

Nr. 3: Stefanie Eifler: Projekt „Zusammenleben in der Stadt“ - Methodendokumentation (3/2014)

Nr. 4: Basil Wiese: Intercultural Atmospheres – The Affective Quality of Gift Situations (9/2014)

Nr. 5: Florian Mayr: Gibt es Krisen, und wenn ja wie viele? – Theoretisch-konzeptionelle Überle-
gungen zu einer Soziologie der Krise (12/2014)

Nr. 6: Ramona Kay: Delinquente Opfer und viktimisierte Täter? Eine Analyse des Offending-Vic-
timization-Overlap mit Hilfe der International Self-Report Delinquency Study (ISR2-2) (Working
Paper) (5/2015)

Nr. 7: Stefanie Eifler, Natalja Menold & Sara Pinkas: Metrische Eigenschaften des Semantischen
Differentials zur Messung von Selbst- und Fremdbeschreibungen (11/2015)

Nr. 8: Rémy Bocquillon & Joost van Loon: Soundlapse: The Will to Know as a Matter of Concern
(5/2016)

Nr. 9: Joost van Loon: Geworfenheit und Intensität: Ein Ansatz zum monistischen Denken mit
Heidegger (11/2016)

Nr. 10: Franziska Hodek: „Das is‘ Matip, mann!“ – Empirische Ideen zu Effekten von *Accounting*
im Profifußball (02/2017)